

PENGARUH METODE *BRAINSTORMING* TERHADAP KETERAMPILAN PEMECAHAN MASALAH PADA MUATAN MATERI IPS TEMA 8 LINGKUNGAN SAHABAT KITA SDN GEMPOL 3 PASURUAN

Maulidyana

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (dyanamauli@yahoo.co.id)

Ulhaq Zuhdi

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (ulhaqzuhdi@unesa.ac.id)

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode *brainstorming* terhadap keterampilan pemecahan masalah pada muatan materi IPS tema 8 lingkungan sahabat kita SDN Gempol 3 Pasuruan. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan rancangan penelitian *Quasi Experimental Design* dalam bentuk *Non-equivalent Control Group Design*. Penelitian ini menggunakan tiga langkah utama yakni: *pretest*, *treatment*, dan *posttest*. Sampel diambil dengan teknik *random sampling*. Pengumpulan data menggunakan tes, analisis data menggunakan uji *t-test*. Hasil penelitian yang didapatkan adalah $-t_{hitung} -3.900 < -t_{tabel} -2.002$ dengan signifikansi $0.000 < 0.05$. Hasil tersebut menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dari penggunaan metode *brainstorming* terhadap keterampilan pemecahan masalah siswa.

Kata Kunci: keterampilan pemecahan masalah, *metode brainstorming*

Abstract

The purpose of this study is to find out the influence of brainstorming method to problem solving skill on sosial material theme 8 nature is our Friend SDN Gempol 3 Pasuruan. This study is a quantitative study with Quasi Experimental Design in the form of Non-Equivalent Control Group Design. This study use three main ways: pre-test, treatment, and post-test. Samples are taken with random sampling technique. The data collection uses test, while the data analysis uses t-test experiment. The result of this study is $-t_{count} -3.900 < -t_{table} -2.002$ with significance $0.000 < 0.05$. That result shows that there is significance influence of the use of brainstorming method to students' problem solving skill.

Keywords: *problem solving skill, brainstorming method*

PENDAHULUAN

Pendidikan mengandung proses belajar mengajar, dengan paradigma baru yang dikenal sekarang adalah pembelajaran. Pengertian dari pembelajaran adalah kegiatan interaksi antara siswa dan guru untuk menyampaikan pengetahuan nilai-nilai dan sikap dalam proses pendidikan di kelas. Kegiatan pembelajaran pada satuan pendidikan dasar harus diarahkan sehingga menantang, menyenangkan, dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi, memberikan kesempatan kreativitas dan kemandirian untuk mengembangkan potensi yang dimiliki siswa.

Pendidikan pada abad 21 ini dituntut untuk menekankan pada *critical thinking* dan *problem solving*, *creativity* dan *innovation*, *communication*, *collaboration*, serta *global awareness* (Marjohan, 2013:77). Dari kelima aspek tersebut, *problem solving* atau pemecahan masalah menjadi salah satu aspek yang diprioritaskan dalam pendidikan. Pemecahan masalah merupakan usaha mencari jalan keluar dari suatu kesulitan untuk mencapai tujuan yang diperoleh sebelumnya ke dalam kondisi yang baru. Dikatakan memiliki keterampilan pemecahan masalah apabila seseorang tersebut mampu mengidentifikasi masalah, merumuskan masalah,

membuat hipotesis masalah, menganalisis data dan menemukan solusi untuk permasalahan. Tujuan pendidikan Indonesia sebenarnya telah sesuai dengan hal yang menjadi prioritas pendidikan abad 21.

Menurut Gunansyah (2015:9), setiap bidang studi memiliki domain bahan ajar, yaitu domain pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skills*), dan sikap (*attitude*). Demikian pula dengan pembelajaran yang terdapat pada kurikulum 2013 saat ini. Meskipun sekarang pembelajaran tidak dikotak-kotakkan seperti pada kurikulum sebelumnya, namun tetap saja dalam satu pembelajaran yang terdapat pada kurikulum 2013 terintegrasi dengan mata pelajaran lain. Diantaranya pada satu pembelajaran terdapat muatan materi IPS. Pada domain keterampilan dalam IPS memiliki tujuan untuk mengembangkan kemampuan diantaranya: (1) keterampilan berpikir yang mencakup berpikir kritis, berpikir kreatif, berpikir pemecahan masalah, dan berpikir pengambilan keputusan; (2) keterampilan akademik; (3) keterampilan sosial; (4) keterampilan kerjasama dan partisipasi; (5) keterampilan media dan ICT literacy (*Information Communication Technology*); dan (6) keterampilan komunikasi.

Hasil survei PISA (*Programme for International Students Assessment*) dan TIMSS (*Trends in*

International Mathematics and Science Study) menunjukkan kemampuan siswa Indonesia dalam pemecahan masalah masih kurang. Hal ini dibuktikan dengan data yang dirilis kedua survei tersebut tahun 2016 yang menunjukkan posisi siswa Indonesia masuk dalam 10 ranking terbawah. Survei dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana siswa dapat menerapkan pelajaran yang sudah mereka pelajari.

Kemampuan pemecahan masalah perlu dilatih dan dikembangkan anak sejak masih belia, terutama pada jenjang sekolah dasar. Guru menuntut siswa belajar dan menyelesaikan masalah, namun tidak memberikan petunjuk bagaimana cara menyelesaikan masalahnya adalah bagian dari masalah yang dihadapi saat ini dalam mengajar (Arend dalam Trianto, 2011:66). Penulis ingin membuktikan apakah masalah tersebut terjadi di sekolah yang merupakan sekolah percontohan atau tidak. Akhirnya penulis memilih SDN Gempol 3 Pasuruan sebagai tempat yang akan dijadikan lokasi penelitian.

Pada studi pendahuluan yang dilakukan pada hari Senin tanggal 1 Februari 2018 di SDN Gempol 3 Pasuruan, penulis menemukan adanya interaksi guru dengan siswa dalam pembelajaran dan menuntut siswa untuk menyelesaikan masalah. Dalam wawancara yang dilakukan dengan salah satu guru kelas V, guru menyampaikan mengenai bagaimana kondisi pada saat pembelajaran. Guru mengatakan bahwa metode pembelajaran yang hampir setiap hari digunakan adalah metode ceramah, diskusi, dan tanya jawab. Guru jarang melibatkan siswa secara langsung dalam menyelesaikan masalah, kurang mengaitkan dengan kehidupan nyata, serta strategi pemecahan masalah yang digunakan kurang beragam sehingga membuat pembelajaran kurang menarik dan siswa merasa kurang tertantang saat mengikuti pembelajaran.

Dari uraian tersebut, maka siswa perlu dilatih dengan keterampilan pemecahan masalah agar mampu menyelesaikan jika dihadapkan dengan berbagai permasalahan sosial yang ada di masyarakat. Seperti kita ketahui banyak sekali permasalahan yang ada diakibatkan dari kegiatan perekonomian di negeri kita. Pada tema 8 "Lingkungan Sahabat Kita" terdapat pembelajaran yang bermuatan materi IPS. Pembelajaran membahas tentang peran ekonomi terhadap kesejahteraan masyarakat. Materi tersebut sangat erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari yang tentunya dialami oleh siswa. Untuk melatih keterampilan pemecahan masalah siswa diperlukan suatu metode pembelajaran yang sesuai, salah satunya adalah metode *brainstorming*.

Metode *brainstorming* atau curah pendapat adalah metode pengumpulan sejumlah besar gagasan dari sekelompok orang dalam waktu singkat untuk mengungkapkan idenya (Sani, 2014:203). Kelebihan metode *brainstorming* adalah melatih siswa berpikir aktif, berpikir cepat, tersusun logis, dan meningkatkan partisipasi siswa dalam menerima pelajaran (Roestiyah, 2012:74). Metode *brainstorming* dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran karena akan mengaktifkan, menyenangkan dan melatih keterampilan pemecahan masalah pada setiap pembelajaran. Penggunaan metode yang tepat dalam pembelajaran yang bermuatan materi

IPS dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Metode *brainstorming* atau curah pendapat yang bertujuan untuk mengkombinasikan gagasan yang berbeda dari siswa kemudian diambil kesimpulan untuk memecahkan sesuatu masalah yang diperoleh dari siswa itu sendiri.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang bermuatan materi IPS juga memerlukan metode pembelajaran yang mampu membantu siswa untuk memecahkan masalah. Oleh karena itu peneliti terdorong menerapkan metode *brainstorming* untuk mengetahui apakah metode tersebut berpengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah pada pembelajaran yang bermuatan materi IPS. Untuk memenuhi kebutuhan tersebut, diajukan penelitian dengan judul "Pengaruh Metode *Brainstorming* terhadap Keterampilan Pemecahan Masalah pada Muatan Materi IPS Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita SDN Gempol 3 Pasuruan".

Menurut Sani (2014:158), metode pembelajaran bila dipahami merupakan suatu cara yang digunakan dalam menerapkan strategi pembelajaran yang telah dipilih. Guru menggunakan metode pada saat pembelajaran tidak lain untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan sebagai dasar aktivitas guru dan siswa. Menurut Hamiyah dan Jauhar (2014:49), metode dalam pembelajaran mempunyai ruang lingkup, diantaranya adalah (1) memberikan dorongan, (2) menciptakan minat belajar; (3) menyampaikan bahan ajar; (4) menumbuhkan suasana belajar; (5) menumbuhkan kreatifitas; (6) mendorong perbaikan individu terhadap kegiatan dan hasil belajar; dan (7) mendorong dalam menyempurnakan kekurangan hasil belajar.

Menurut Sani (2014:203), metode *brainstorming* atau curah pendapat adalah sejumlah gagasan atau ide yang dikumpulkan dari sekelompok orang dalam waktu yang singkat. Tujuan metode pembelajaran *brainstorming* adalah untuk mengungkapkan apa yang dipikirkan siswa secara menyeluruh dalam menanggapi dan menyelesaikan masalah yang diberikan oleh guru di kelas (Roestiyah, 2012:74).

Menurut Sani (2014:204), dalam melaksanakan metode *brainstorming* terdapat beberapa peraturan sebagai berikut; (1) dilarang mengkritik; (2) santai dan bebas; (3) terfokus pada kuantitas ide; (4) mencatat ide; (5) inkubasi sebelum mengevaluasi. Tahapan pelaksanaan metode *brainstorming* pada saat ide dikumpulkan dan dievaluasi adalah aturan curah pendapat dan topik yang dikaji diterangkan oleh guru, notulen yang bertugas mencatat ide ditentukan guru, guru memberikan motivasi untuk siswa dalam berpendapat, waktu istirahat diberikan, dan notulen menunjukkan catatan yang dibuat; dan memilih ide yang relevan dengan cara menganalisis dan mengevaluasi ide dengan bimbingan guru.

Menurut Roestiyah (2012:74), kelebihan metode *brainstorming* adalah pendapat dinyatakan siswa dengan aktif berpikir, siswa terlatih untuk berpikir cepat dan logis, mendorong siswa berpendapat sesuai dengan permasalahan yang diberikan guru, partisipasi siswa

dalam menerima pelajaran meningkat, teman dan guru memberikan bantuan bagi siswa yang kurang aktif, menimbulkan persaingan belajar yang sehat, siswa merasa senang dan bebas saat mengeluarkan pendapat, dan dapat menciptakan suasana demokrasi dan disiplin.

Menurut Gunansyah (2015:59), pemecahan masalah memberikan pengalaman kepada siswa untuk mencari dan mengarahkan persoalan-persoalan dengan menggunakan pengetahuan dan keterampilan yang sudah dimiliki. Tujuan pemecahan masalah dalam proses pembelajaran dapat memberikan pijakan yang kokoh terhadap siswa untuk berpikir secara aktif. Indikator keberhasilan pemecahan masalah adalah dengan memahami masalah, merancang penyelesaian, masalah diselesaikan berdasarkan rencana yang dibuat, dan langkah-langkah yang sudah dilakukan dicek ulang.

Hakikat IPS merupakan ilmu terapan yang sangat berguna karena mampu memberikan pengetahuan dan pemahaman yang sangat luas kepada siswa sehingga nantinya siswa tersebut dapat berinteraksi dengan lingkungannya, siap memasuki kehidupan sosial yang nyata dengan berbagai permasalahan sosialnya, serta membentuk pribadi siswa yang baik. Ruang lingkup pembelajaran IPS di sekolah dasar hanya terbatas pada masalah sosial dalam kehidupan sehari-hari. Pembatasan ruang lingkup IPS bertujuan untuk menyesuaikan kemampuan siswa pada setiap jenjangnya, karena IPS memiliki kajian yang sangat luas. Sehingga untuk siswa SD banyak materi yang mengenalkan tentang kehidupan dan masalah-masalah sosial yang ada di masyarakat guna nantinya siswa dapat menjadi pribadi yang mampu menyikapi dengan baik setiap masalah sosial yang muncul di lingkungan sekitarnya. Materi tersebut tentunya disesuaikan dengan tingkat kemampuan dan minat siswa.

Tujuan pembelajaran IPS di sekolah dasar adalah untuk membantu dan membimbing kemampuan siswa agar mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif agar dapat memahami dan memecahkan masalah yang terjadi di kehidupan masyarakat serta membentuk kepribadian siswa menjadi warga negara yang baik.

METODE

Penelitian yang berjudul “Pengaruh Metode *Brainstorming* terhadap Keterampilan Pemecahan Masalah pada Muatan Materi IPS Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita SDN Gempol 3 Pasuruan” ini menggunakan metode penelitian eksperimen. Rancangan desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi Experimental Design* dengan menggunakan bentuk desain penelitian *Non-equivalent Control Group Design*. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik *simple random sampling*. Teknik *simple random sampling* dilakukan dengan jalan memberikan kemungkinan yang sama bagi individu yang menjadi anggota sampel penelitian. Cara yang digunakan untuk mendapatkan sampel pada penelitian ini yaitu melalui cara undian. Di mana kelas V Flamboyan terpilih sebagai kelas eksperimen dan kelas V Kemuning terpilih sebagai kelas kontrol dengan jumlah seluruhnya 59 siswa. Bentuk

desain *Non-equivalent Control Group Design* dirumuskan seperti tabel di bawah ini:

Tabel 1
Non-equivalent Control Group Design

<i>Pre-test</i>	Perlakuan	<i>Post-test</i>
O1	X	O2
O3	-	O4

Keterangan:

O₁ : hasil *pretest* pada kelas eksperimen

O₃ : hasil *pretest* pada kelas kontrol

X : perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan metode *brainstorming*

O₂ : hasil *posttest* pada kelas eksperimen

O₄ : hasil *posttest* pada kelas kontrol

Dari rumus di atas, dapat diketahui bahwa sebelum melakukan pembelajaran dilakukan *pretest* untuk mengetahui kondisi awal dua kelompok tersebut. Setelah itu diberikan perlakuan kepada kelompok eksperimen berupa metode *brainstorming* dan tidak diberikan metode *brainstorming* pada kelompok kontrol. Selanjutnya dilakukan *posttest* untuk mengetahui sejauh mana perkembangan kedua kelompok tersebut. Hasil dari *pretest* dan *posttest* tersebut dapat dijadikan pembandingan dan penentu berpengaruh atau tidaknya perlakuan yang diberikan.

Penelitian ini dilakukan di SDN Gempol 3 tepatnya di Desa Gempol Kecamatan Gempol Kabupaten Pasuruan. Terdapat beberapa alasan dipilihnya lokasi penelitian di SDN Gempol 3, diantaranya:

- Pihak sekolah bersifat terbuka dan mau menerima setiap pembaruan dalam pembelajaran baik mengenai model maupun metode yang dapat diterapkan di sekolah dengan tujuan meningkatkan mutu pendidikan.
- Kepala sekolah, guru dan staf sekolah menerima dengan baik untuk digunakan sebagai lokasi penelitian.

Pada penelitian ini yang menjadi populasi adalah seluruh kelas V SDN Gempol 3 Pasuruan dengan jumlah siswa 88 siswa. Dengan rincian 30 siswa dari kelas V Matahari, 30 siswa dari kelas V Kemuning, dan 29 siswa dari kelas V Flamboyan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik *simple random sampling*. Teknik *simple random sampling* dilakukan dengan jalan memberikan kemungkinan yang sama bagi individu yang menjadi anggota sampel penelitian. Cara yang digunakan untuk mendapatkan sampel pada penelitian ini yaitu melalui cara undian. Di mana kelas V Flamboyan terpilih sebagai kelas eksperimen dan kelas V Kemuning terpilih sebagai kelas kontrol dengan jumlah seluruhnya 59 siswa.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah metode *brainstorming*. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah keterampilan pemecahan masalah siswa. Variabel kontrol dalam penelitian ini adalah siswa, guru, materi yang diajarkan, dan alokasi waktu. Definisi operasional penelitian eksperimen ini adalah metode *brainstorming*, keterampilan pemecahan masalah, dan IPS. Instrumen penelitian ini adalah lembar tes. Teknik pengumpulan

data dalam peneitian ini adalah tes, di dalam tes terdapat *pretest* dan *posttest*.

Teknik analisis data yang digunakan terdiri dari uji validitas dan uji reliabilitas. Uji validitas dihitung menggunakan SPSS 22 dengan teknik korelasi *product moment*.

Dengan kriteria sebagai berikut: Jika $r_{hitung} \leq r_{tabel}$, maka butir pertanyaan atau pernyataan tidak valid. Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka butir pernyataan dinyatakan valid. Uji reliabilitas menggunakan SPSS 22 dan rumus *Cronbach' Alpha* sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{\sum S_i^2}{St^2} \right)$$

(Sundayana, 2010:69)

Keterangan:

r_{11} = reliabilitas instrumen
 n = banyaknya butir soal
 $\sum S_i^2$ = jumlah varian item
 $\sum S_t^2$ = varian total

Kriteria uji reliabilitas dengan rumus *Cronbach's Alpha* adalah $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka alat ukur tersebut reliabel dan juga sebaliknya, jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka alat ukur tidak reliabel.

Teknik analisis hasil yaitu menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Kolmogorov-Smirnov*. Perhitungan uji normalitas menggunakan SPSS 22. Uji homogenitas menggunakan SPSS 22 pada uji *Levene*. Uji hipotesis menggunakan uji-*t* yang dalam perhitungannya menggunakan SPSS 22 dengan rumus *Independent Simples T-Test*.

Selanjutnya jika hasil dari *t* hitung sudah diketahui, maka gunakan rumus *gain* ternormalisasi untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. Berikut ini adalah rumus *n-gain* yang dikembangkan oleh Hake (1999) yang kemudian dimodifikasi oleh Sundayana (2016:151):

$$G = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

Setelah diperoleh hasil *n-gain*, selanjutnya adalah membandingkan hasil yang diperoleh dengan kategori *gain* ternormalisasi (*g*). Berikut adalah kategori *gain* ternormalisasi:

Tabel 2
Interpretasi *Gain* Ternormalisasi

Nilai <i>Gain</i> Ternormalisasi	Interpretasi
$-1,00 \leq g < 0,00$	Terjadi penurunan
$g = 0,00$	Tetap
$0,00 < g < 0,30$	Rendah
$0,30 \leq g < 0,70$	Sedang
$0,70 \leq g < 1,00$	Tinggi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian tentang pengaruh metode *brainstorming* terhadap keterampilan pemecahan masalah pada muatan materi IPS tema 8 lingkungan sahabat kita SDN Gempol 3 Pasuruan telah dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2017/2018. Penelitian tersebut dilaksanakan pada tanggal 27 Maret - 03 April 2018 di SDN Gempol 3 Pasuruan. Sebelum mendapatkan hasil penelitian, ada beberapa tahapan yang dilakukan oleh peneliti. Tahap pertama yang dilakukan adalah tahap persiapan penelitian, selanjutnya tahap pelaksanaan penelitian, dan yang terakhir tahap analisis data penelitian.

Tahap Persiapan Penelitian dilakukan dengan melakukan studi Pendahuluan yang bertempat di SDN Gempol 3 Pasuruan. Studi pendahuluan ini dilaksanakan pada tanggal 1 Februari 2018 dengan melihat situasi dan kondisi pembelajaran di kelas, diskusi dengan kepala sekolah, serta diskusi dengan guru kelas V (flamboyan dan kemuning). Hasil yang diperoleh dari studi pendahuluan ini adalah keadaan pembelajaran yang ingin diteliti, arahan untuk melaksanakan penelitian di kelas V Flamboyan sebagai kelas eksperimen dan kelas V Kemuning sebagai kelas kontrol.

Tahap selanjutnya adalah menyusun perangkat pembelajaran dan instrumen penelitian. Dalam penelitian ini menggunakan perangkat pembelajaran yang disusun dengan mempertimbangkan serta menyesuaikan situasi dan kondisi pembelajaran di kelas V. Kerjasama dengan guru kelas dilakukan yakni dengan guru kelas V Flamboyan dan kelas V Kemuning. Perangkat pembelajaran dan instrumen penelitian yang telah disusun kemudian divalidasi kepada dosen ahli, yakni Putri Rachmadyanti, S.Pd., M.Pd., untuk mendapatkan izin kelayakan serta perbaikan berkaitan dengan kualitas perangkat pembelajaran dan instrumen penelitian yang akan digunakan dalam penelitian.

Sebelum melakukan penelitian, peneliti mengurus izin penelitian terlebih dahulu. Surat izin penelitian diurus setelah mempersiapkan perangkat yang diperlukan untuk kegiatan penelitian. Surat izin penelitian ini berkaitan dengan perizinan kepada kepala sekolah untuk melaksanakan penelitian di SDN Gempol 3 Pasuruan, khususnya pada kelas V.

Uji validasi dilakukan pada tanggal 9 Maret 2018. Validator perangkat dan instrumen dalam penelitian ini adalah Putri Rachmadyanti, S.Pd., M.Pd. selaku dosen ahli perangkat pembelajaran. Perangkat dan instrumen yang divalidasi adalah silabus, RPP, LKPD, materi ajar, soal *pretest* dan *posttest*. Dari validasi yang dilakukan kepada validator, perangkat pembelajaran dan instrumen penelitian dinyatakan valid atau layak digunakan untuk penelitian.

Tahap selanjutnya adalah uji validitas instrumen dilaksanakan dengan mengujicobakan lembar *pretest* dan *posttest* pada sekolah yang sama yakni SDN Gempol 3 Pasuruan namun pada kelas yang berbeda. Uji validitas instrumen ini diujicobakan pada kelas V Matahari.

Uji coba soal dilaksanakan pada 22 Maret 2018 pukul 10.00-11.00 WIB (*pretest*) dan 23 Maret 2018 pukul 08.00-09.00 WIB (*posttest*) dengan menggunakan seluruh

populasi siswa kelas V Matahari SDN Gempol 3 Pasuruan sejumlah 30 siswa dengan satu jenis instrumen yang diujikan. Instrumen yang diujikan berupa soal *pretest* dan *posttest* dimana isi dari kedua soal tersebut dibuat berbeda. Data yang diperoleh kemudian digunakan untuk uji validitas dan reliabilitas.

Uji validitas instrumen tes menggunakan rumus *Product Moment*. Perhitungan uji validitas dilakukan dengan menggunakan SPSS 22. Taraf signifikansinya 5% dengan jumlah sampel 30 yaitu 0,361. Penggunaan taraf signifikansi sebesar 5% adalah dengan alasan karena penelitian ini merupakan penelitian pendidikan dimana tidak memerlukan tingkat ketelitian yang tinggi. Taraf signifikansi 5% atau 0,05 memiliki artian bahwa dalam penelitian ini dipercaya 95% dari keputusan untuk menolak hipotesis yang salah adalah benar.

Dari hasil uji validitas, delapan soal *pretest* dan delapan soal *posttest* dinyatakan valid. Dari soal tersebut diambil lima dari masing-masing soal *pretest* dan *posttest*, yaitu item soal nomor 1, 2, 3, 5, dan 6. Item soal tersebut dipilih karena dari delapan soal, lima soal tersebut paling memenuhi KD dan indikator pemecahan masalah yang ingin dicapai dalam pembelajaran.

Setelah melakukan uji validitas soal, selanjutnya dilakukan uji reliabilitas instrumen *pretest* dan *posttest*. Hasil yang diperoleh dari uji reliabilitas instrumen tes (*pretest*) menunjukkan reliabilitas 0,788 dan instrumen tes (*posttest*) menunjukkan reliabilitas 0,711. Nilai tersebut kemudian dibandingkan dengan *r* tabel. Nilai *r* tabel pada $N=30$ dengan taraf signifikan 5% adalah 0,361. Dari hasil tersebut diketahui bahwa *r* hitung lebih besar daripada *r* tabel, maka soal *pretest* dan *posttest* tersebut dinyatakan reliabel. Berdasarkan tabel klarifikasi koefisien reliabilitas diketahui bahwa hasil uji reliabilitas instrumen tes (*pretest* dan *posttest*) memiliki tingkat reliabel tinggi dengan kriteria $> 0,6$.

Penelitian tentang pengaruh metode *brainstorming* terhadap keterampilan pemecahan masalah pada muatan materi IPS tema 8 lingkungan sahabat kita SDN Gempol 3 Pasuruan telah dilaksanakan pada tanggal 27 Maret 2018 sampai 03 April 2018. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan dua kelas pada satu sekolah yaitu SDN Gempol 3 Pasuruan. Sampel penelitian yaitu kelas V Flamboyan sebagai kelas eksperimen dengan jumlah siswa sebanyak 29 siswa dan kelas V Kemuning sebagai kelas kontrol dengan jumlah siswa sebanyak 30 siswa. Adapun penjelasan dari pelaksanaan penelitian adalah sebagai berikut.

Pemberian lembar *pretest* pada kelas kontrol diberikan di awal kegiatan sebelum pembelajaran dimulai. Pelaksanaannya pada tanggal 27 Maret 2018 tepatnya pukul 10.00 WIB. Sedangkan pada kelas eksperimen diberikan pada tanggal 02 April 2018 pukul 10.00 WIB. *Pretest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum materi disampaikan.

Pembelajaran di kelas kontrol yaitu kelas V Kemuning dilaksanakan pada tanggal 28 Maret 2018 pukul 07.00-12.00 WIB. Materi yang dibahas adalah pengaruh kegiatan ekonomi. Guru menjelaskan materi tersebut dengan metode ceramah, diskusi, dan tanya jawab. Pada pertemuan ini siswa juga diberikan LKPD yang

dikerjakan secara berkelompok. Sedangkan pembelajaran di kelas eksperimen tepatnya di kelas V Flamboyan dilaksanakan pada tanggal 03 April 2018 pukul 07.00-12.00. Pembelajaran berlangsung seperti biasanya. Materi yang dibahas adalah pengaruh kegiatan ekonomi. Yang membedakan dengan kelas kontrol, dalam pembelajaran ini menggunakan metode *brainstorming*. Setelah siswa mendengarkan penjelasan materi dari guru, kemudian guru membagikan LKPD yang berbasis pemecahan masalah. Setelah semua kelompok mendapatkan LKPD, guru menjelaskan cara kerja kelompok dan membimbing siswa dalam berdiskusi. Siswa mengamati setiap gambar yang terdapat dalam lembar kerja dan diminta menemukan masalah yang tersirat dalam gambar. Setelah siswa menemukan masalah, siswa menuliskan pendapat mereka sebanyak mungkin pada lembar diskusi, yang nantinya dapat dijadikan sebagai solusi atas permasalahan.

Setelah mereka menuliskan semua pendapat dan idenya, guru memilih salah satu siswa yang dijadikan sebagai notulen. Perwakilan kelompok menyampaikan hasil diskusinya di depan kelas dan notulen menulis pendapat mereka. Siswa terlihat sangat antusias mengikuti proses pembelajaran. Hal itu bisa dilihat dari bagaimana mereka mengikuti pembelajaran dengan semangat, aktif bertanya dan menjawab, tidak sabar maju ke depan untuk menyampaikan hasil diskusinya. Setelah semua pendapat ditulis, guru memberikan waktu istirahat lima menit. Kegiatan dilanjutkan dengan mengevaluasi semua jawaban. Guru menuliskan jawaban-jawaban mereka di papan tulis, kemudian memilih, memilah, atau menggabungkan ide yang positif dan potensial. Dari kegiatan ini terlihat jawaban-jawaban yang beragam. Dari kegiatan ini, siswa mengetahui bahwa terdapat banyak solusi yang bisa diberikan dari suatu permasalahan.

Pada akhir pembelajaran, siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen diberikan *posttest*. *Posttest* ini untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan metode *brainstorming*.

Setelah melakukan penelitian langkah selanjutnya adalah melakukan analisis data hasil penelitian. Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data hasil belajar berupa keterampilan pemecahan masalah siswa pada muatan materi IPS yang diperoleh dari soal tes yang diberikan sebelum perlakuan (*pretest*) dan setelah perlakuan (*posttest*). Soal *pretest* dan *posttest* merupakan soal dengan bobot yang sama untuk menghindari adanya pengaruh perbedaan kualitas instrumen dari perubahan pengetahuan dan pemahaman siswa setelah adanya perlakuan.

Tes yang diberikan berupa lima butir soal uraian. Tes ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh yang terjadi pada hasil keterampilan pemecahan masalah siswa pada muatan materi IPS setelah adanya perlakuan pada kelompok kelas eksperimen dengan kelompok kelas kontrol sebagai pembanding. Beberapa langkah yang dilakukan diantaranya uji homogenitas, uji normalitas, dan uji *t-test*.

Uji Normalitas

Berdasarkan data dari hasil *pretest* dan *posttest* yang diperoleh dari dua sampel kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka selanjutnya dilakukan uji normalitas yang bertujuan untuk mengetahui apakah sampel pada penelitian ini telah berdistribusi normal. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan rumus *Kolmogorov-Smirnov* dengan bantuan SPSS 22 pada soal esai untuk menguji distribusi data. Berikut adalah hasil uji normalitas yang dilakukan dari hasil perolehan nilai *pretest* dan *posttest* dari kelas eksperimen maupun kelas kontrol.

Tabel 3
Hasil Uji Normalitas *Pretest*

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Eksperimen	.149	29	.099	.902	29	.011
Kontrol	.154	29	.076	.928	29	.048

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan Tabel 3 dapat dilihat bahwa hasil uji normalitas menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* dengan nilai signifikansi kelas eksperimen sebesar 0,099 sedangkan nilai signifikansi kelas kontrol sebesar 0,076. Karena nilai signifikansi untuk kedua kelas tersebut lebih besar dari taraf signifikansi 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

Hasil analisis uji normalitas pada keadaan akhir (*posttest*) sebagai berikut:

Tabel 4
Hasil Uji Normalitas *Posttest*

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Eksperimen	.148	29	.102	.947	29	.154
Kontrol	.104	29	.200	.978	29	.772

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan Tabel 4 dapat dilihat bahwa hasil uji normalitas menggunakan uji *Kolmogorov-Sminov* dengan nilai signifikansi kelas eksperimen sebesar 0,102 sedangkan nilai signifikansi kelas kontrol sebesar 0,200.

Karena nilai signifikansi untuk kedua kelas tersebut lebih besar dari taraf signifikansi 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data keterampilan pemecahan masalah *posttest* berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah kelompok sampel mempunyai kemampuan yang identik (homogen) atau tidak. Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan program SPSS 22 pada uji *Levene*. Uji homogenitas sebaran data dilakukan pada data nilai *pretest* dan *posttest* disajikan dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 5
Hasil Uji Homogentitas *Pretest*

Test of Homogeneity of Variances <i>Pretest</i>			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
4.024	1	57	.050

Berdasarkan Tabel 5 dapat dilihat bahwa nilai signifikansi sebesar 0,050. Karena nilai signifikansi kedua kelas keadaan awal tepat pada taraf signifikansi 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa varian populasi data memiliki varian yang homogen.

Uji homogenitas data kedua kelompok pada keadaan akhir didasarkan pada skor *posttest*. Adapun hasil analisis uji homogenitas pada keadaan awal dapat dilihat pada tabel 6.

Tabel Hasil 6
Uji Homogentitas *Pretest*

Test of Homogeneity of Variances <i>Pretest</i>			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2.519	1	57	.118

Berdasarkan Tabel 6 dapat dilihat bahwa nilai signifikansi sebesar 0,118. Karena nilai signifikansi kedua kelas keadaan akhir lebih besar dari taraf signifikansi 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa varian populasi data memiliki varian yang homogen.

Uji Hipotesis

Setelah data telah dinyatakan berdistribusi normal, maka langkah selanjutnya adalah dengan menghitung uji *t-test*. Pada penelitian ini digunakan uji *t-test* untuk membuktikan hipotesis ada atau tidaknya pengaruh penggunaan metode *brainstorming* terhadap keterampilan pemecahan masalah pada muatan materi IPS tema 8 lingkungan sahabat kita SDN Gempol 3 Pasuruan. Uji *t-test* digunakan untuk membandingkan hasil *posttest* antara kelas kontrol dan eksperimen. Pada penelitian ini uji *t-test* berupa *Independent Samples T-Test* dengan menggunakan

SPSS 22. Hasil perhitungan dengan menggunakan SPSS 22 dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 7
Group Statistics
Group Statistics

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Posttest	Kontrol	30	64.33	19.375	3.537
	Eksperimen	29	80.17	10.306	1.914

Tabel 8
Independent Sample Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
				F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	
Posttest	Equality of Variance	8.139	.006								
	Assumed Equal Variances			3.900	.000	-15.839	57	.000	-15.839	4.061	-
	Unequal Variances			3.900	.000	-15.839	51	.000	-15.839	4.022	-
	Medians										

Jika nilai sig. (2-tailed) kurang dari 0,05 maka terdapat perbedaan adanya pengaruh dari perlakuan. Jika lebih besar dari 0,05 maka tidak ada pengaruh dari pemberian perlakuan. Berdasarkan hasil uji t-test diketahui nilai sig. (2-tailed) yaitu 0,000 < 0,05, maka

dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara selisih hasil *posttest* kelas eksperimen dengan *posttest* kelas kontrol. Terdapat pengaruh yang signifikan antara pemberian perlakuan berupa penggunaan metode *brainstorming* terhadap keterampilan pemecahan masalah siswa.

Uji N-Gain Ternormalisasi

Pada penelitian ini dilakukan uji *n-gain* ternormalisasi untuk mengetahui seberapa besar peningkatan keterampilan pemecahan masalah siswa sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan metode *brainstorming*. Berikut merupakan hasil perolehan uji *n-gain* ternormalisasi.

Tabel 9
Uji N-Gain Ternormalisasi

Kelas	Rata-Rata		N-Gain	Kategori
	Pretest	Posttest		
Kontrol	57,33	64,33	0,16	Rendah
Eksperimen	44,31	80,17	0,64	Sedang

Pada tabel 9 nampak adanya peningkatan keterampilan pemecahan masalah siswa baik pada kelas kontrol maupun pada kelas eksperimen. Pada kelas kontrol nilai gain yang diperoleh sebesar 0,16 dengan kategori rendah. Sedangkan pada kelas eksperimen nilai gain yang diperoleh sebesar 0,64. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan keterampilan pemecahan masalah siswa pada kelas eksperimen berada pada kategori sedang.

Pembahasan

Rumusan masalah telah dijelaskan pada bab sebelumnya yaitu bagaimanakah pengaruh metode *brainstorming* terhadap keterampilan pemecahan masalah pada muatan materi IPS tema 8 lingkungan sahabat kita SDN Gempol 3 Pasuruan. Sebelum mencapai hasil tersebut, terlebih dahulu akan diuraikan tahapan-tahapan pelaksanaan penelitian berdasarkan analisis data yang telah dilakukan.

Sebelum melakukan penelitian, tahapan pertama yaitu menguji instrumen terlebih dahulu. Dalam penelitian ini, uji validitas dilakukan pada perangkat pembelajaran, dan instrumen penelitian. Hal ini bertujuan agar instrumen yang digunakan pada saat penelitian merupakan instrumen yang dinyatakan valid, sehingga data yang diperoleh pun menjadi lebih terpercaya. Uji validitas untuk perangkat pembelajaran dan instrumen penelitian diuji kepada dosen ahli yaitu Putri Rachmadyanti, S.Pd., M.Pd. Hasil validasi perangkat dan instrumen penelitian masing-masing mendapat skala penilaian 3 dengan persentase 75% dimana dinyatakan valid atau dapat digunakan dengan sedikit revisi. Ada beberapa catatan dalam kegiatan validasi, diantaranya adalah pemberian identitas pada setiap kolom tabel, kegiatan pendahuluan pada RPP kelas eksperimen yang disesuaikan berdasarkan urutan pembelajaran yang baik, dan sumber belajar pada silabus yang dilengkapi dengan nomor halaman.

Selanjutnya uji validitas instrumen tes (*pretest* dan *posttest*) dilakukan pada siswa kelas V Matahari SDN

Gempol 3 Pasuruan dengan responden sebanyak 30 siswa. Pengujian ini dihitung menggunakan uji validitas dan reliabilitas dengan aplikasi SPSS 22. Setelah melalui uji validitas dan reliabilitas serta mendapat validasi dari dosen ahli, maka selanjutnya dapat dilaksanakan penelitian. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 27 Maret 2018 sampai 03 April 2018. Proses pembelajaran pada kedua kelas dilaksanakan oleh peneliti sesuai dengan kebutuhan peneliti dalam penelitian serta dengan didampingi oleh guru kelas.

Penelitian eksperimen ini dilaksanakan di SDN Gempol 3 Pasuruan. Proses kegiatan pembelajaran dilakukan di dua kelas yaitu kelas V Flamboyan dan kelas V Kemuning. Dimana kelas V Flamboyan sebagai kelas eksperimen dan kelas V Kemuning sebagai kelas kontrol. Pada penelitian ini, proses kegiatan pembelajaran diawali dengan pemberian soal pretest terlebih dahulu sebelum siswa diberikan *treatment*, dan setelah itu di akhir proses kegiatan pembelajaran siswa diberikan *posttest* untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh yang signifikan dari penggunaan metode *brainstorming* terhadap keterampilan pemecahan masalah siswa.

Pemberian *treatment* pada penelitian ini dilakukan pada pertemuan kedua pada masing-masing kelas. Materi yang diajarkan yaitu tentang “Pengaruh Kegiatan Ekonomi terhadap Kesejahteraan Masyarakat”. Pemberian *treatment* pada proses pembelajaran bertujuan untuk memperdalam materi dari kompetensi dasar yang ingin dicapai. Berikutnya pengambilan data dilakukan melalui perolehan nilai *pretest* dan *posttest* siswa pada muatan materi IPS tentang pengaruh kegiatan ekonomi terhadap kesejahteraan masyarakat. Hasil *pretest* dan *posttest* kemudian dianalisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji-t, dan *n-gain*.

Uji hipotesis dilakukan setelah diketahui bahwa data berdistribusi normal dan homogen dengan menggunakan independent sample *t-test*. Perhitungan *t-test* dapat diketahui jika nilai $-t$ hitung $< -t$ tabel dan signifikansi $< 0,05$. Perhitungan *t-test* menunjukkan bahwa t hitung $-3,900$. Nilai *t-test* tersebut adalah nilai *t-test* empirik yang dapat dikonsultasikan dengan tabel nilai *t* untuk $df = n-2$ yaitu $59-2 = 57$, dengan taraf signifikansi 5% adalah $-2,002$. Dari hasil tersebut diketahui bahwa t hitung lebih kecil dari t tabel. (t hitung $-3,900 < t$ tabel $-2,002$) dan $0,000 < 0,05$. Jadi dapat disimpulkan bahwa H_0 tidak terbukti dan maka hipotesis “Adanya pengaruh metode *brainstorming* terhadap keterampilan pemecahan masalah pada muatan materi IPS tema 8 lingkungan sahabat kita SDN Gempol 3 Pasuruan” diterima.

Setelah dilakukan perhitungan dari hasil *pretest* dan *posttest* dari kedua kelas yang menjadi sampel penelitian, pada kelas kontrol diperoleh hasil rata-rata nilai seperti pada tabel berikut:

Tabel 10
Rata-Rata Nilai Pretest dan Posttest

Kelas	Rata-rata	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Kontrol	57,33	64,33
Eksperimen	44,31	80,17

Berdasarkan tabel 10, hasil *pretest* dan *posttest* kedua kelas mengalami perbedaan. Hasil *posttest* kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Berikut ini diagram perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* yang diperoleh pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

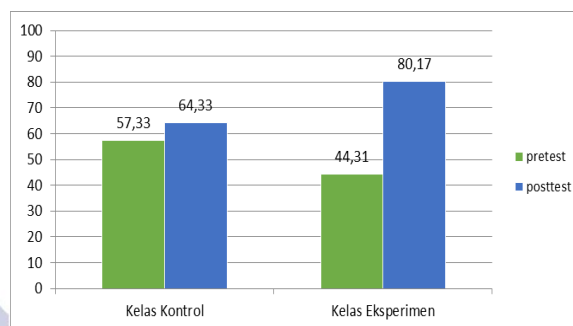


Diagram 1
Perbandingan Rata-rata Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Berdasarkan grafik di atas, hasil perolehan nilai *pretest* dan *posttest* dari kedua kelas terdapat perbedaan. Perolehan rata-rata di atas menunjukkan bahwa telah terjadi peningkatan dari hasil *pretest* dan *posttest* dari kedua kelas, namun peningkatan yang lebih tinggi terjadi pada kelas eksperimen. Dimana kelas eksperimen merupakan kelas yang telah melalui *treatment* pada kegiatan pembelajarannya. *Treatment* tersebut berupa penggunaan metode *brainstorming*.

Pada analisis uji *n-gain* ternormalisasi yang dilakukan pada penelitian ini menunjukkan hasil bahwa terjadi peningkatan baik pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Perhitungan analisis uji *n-gain* ternormalisasi yang dilakukan pada kedua kelas menunjukkan bahwa pada kelas kontrol telah terjadi peningkatan sebesar 0,16 dengan kategori rendah dan pada kelas eksperimen telah terjadi peningkatan sebesar 0,64 dengan kategori sedang. Meski telah terjadi peningkatan pada kedua kelas, namun peningkatan yang terjadi pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada peningkatan yang terjadi pada kelas kontrol.

Pada saat proses pembelajaran, peneliti menerapkan metode *brainstorming* pada kelas eksperimen sesuai dengan aturan dan tahapan yang ada. Dalam penyampaian materi yang menggunakan metode *brainstorming*, peneliti mengajak siswa berinteraksi dengan cara tanya jawab dan memotivasi siswa untuk menyampaikan pendapat atau ide sebanyak mungkin tanpa adanya kritik. Selama proses kegiatan pembelajaran, peneliti juga tidak lupa untuk memberikan bimbingan apabila siswa mengalami kesulitan.

Pada proses pembelajaran, peneliti membiasakan untuk melakukan kegiatan tanya jawab dengan siswa secara lisan dan meminta mereka berdiskusi mengerjakan LKPD secara berkelompok tentang pengaruh kegiatan ekonomi terhadap kesejahteraan masyarakat. Hal ini dilakukan untuk mengetahui pemahaman siswa pada materi yang disampaikan. Ketika siswa mengerjakan LKPD, respon yang diberikan oleh siswa adalah siswa terlihat antusias dan aktif berdiskusi dengan

kelompoknya masing-masing. Meskipun terkadang beberapa diantara mereka masih ada yang kesulitan dalam mengerjakan soal pada LKPD yang diberikan. Peneliti selalu memberikan motivasi kepada siswa agar dapat mengerjakan soal yang diberikan dengan baik dan benar.

Pada pertemuan pertama dimulai dengan pemberian soal *pretest* pada kelas eksperimen. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Pada saat pembelajaran pertama nampak keterampilan pemecahan masalah siswa masih kurang. Hal tersebut terlihat dari perolehan nilai *pretest* yang mereka kerjakan dan seringnya bertanya tentang maksud dari soal.

Pada pertemuan kedua di kelas eksperimen, peneliti memberikan soal *posttest* dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan akhir siswa di kelas eksperimen setelah diberikan *treatment* berupa penggunaan metode *brainstorming*. Meski setelah diberikan *treatment* nilai yang diperoleh tidak menunjukkan suatu hasil yang melonjak tajam, namun setidaknya dengan pemberian *treatment* yang diberikan oleh peneliti, keterampilan pemecahan masalah siswa menjadi lebih baik dan pengetahuan yang didapatkan oleh siswa juga lebih luas. Hal tersebut membuktikan bahwa penggunaan metode *brainstorming* dalam pembelajaran memberikan pengaruh dan dampak yang positif terhadap keterampilan pemecahan masalah siswa.

Sama halnya dengan penelitian yang berlangsung di kelas eksperimen, pada saat proses kegiatan pembelajaran yang berlangsung di kelas kontrol peneliti juga berusaha melaksanakan langkah-langkah pembelajaran yang telah dibuat namun tanpa penggunaan metode *brainstorming* dalam proses pembelajarannya. Pertemuan pertama diisi dengan pemberian *pretest* seperti yang dilakukan pada kelas eksperimen. Pemberian LKPD secara berkelompok yang sesuai dengan indikator pembelajaran yang akan dicapai juga diberikan pada kelas kontrol. Pada pertemuan kedua, *posttest* diberikan pada siswa untuk mengetahui kemampuan akhir siswa setelah melalui serangkaian kegiatan pembelajaran tentang materi pengaruh kegiatan ekonomi terhadap kesejahteraan masyarakat tanpa penggunaan metode *brainstorming*. Proses pembelajaran lebih menekankan pada penyampaian materi yang hanya secara verbal dari peneliti kepada siswa, dengan tujuan agar materi yang telah disampaikan tersebut dapat tersampaikan dengan baik kepada siswa sehingga siswa dapat menguasai materi pembelajaran secara optimal.

Keterampilan pemecahan masalah siswa pada kelas eksperimen yang dalam pembelajarannya menggunakan metode *brainstorming* lebih baik daripada siswa kelas kontrol yang dalam pembelajarannya tidak menggunakan metode *brainstorming*. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Roestiyah (2012:74) bahwa metode *brainstorming* memiliki kelebihan yaitu mengaktifkan pemikiran siswa untuk menyatakan pendapat, melatih siswa berpikir dengan tersusun logis, anak merasa bebas sehingga menciptakan suasana demokrasi dan disiplin. Siswa telah mengaplikasikan pengetahuan yang telah didapatkan sebelumnya ke dalam keadaan yang baru

yang belum diketahui dalam mencari dan menyelesaikan suatu masalah.

Berdasarkan teori pemecahan masalah dan kelebihan metode *brainstorming*, menunjukkan bahwa metode *brainstorming* berpengaruh terhadap pemecahan masalah dengan adanya aktivitas, kreativitas dan pengalaman siswa. Karena dengan memberikan permasalahan siswa akan memahami masalah kemudian siswa mengungkapkan pendapat yang memungkinkan masalah tersebut berkembang menjadi masalah baru atau memungkinkan adanya penyelesaian masalah.

Berdasarkan analisis data dan pembahasan, dapat dilihat bahwa metode *brainstorming* memiliki dampak positif terhadap pembelajaran pada kelas eksperimen. Dampak positif tersebut dapat dilihat dari jawaban keterampilan pemecahan masalah siswa yang variatif, yaitu siswa dapat menyebutkan jawaban lebih dari perintah soal dan jawaban antarkelompok beragam. Sehingga dapat disimpulkan bahwa metode *brainstorming* berpengaruh terhadap keterampilan pemecahan masalah pada muatan materi IPS tema 8 lingkungan sahabat kita SDN Gempol 3 Pasuruan.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang pengaruh metode *brainstorming* terhadap keterampilan pemecahan masalah pada muatan materi IPS tema 8 lingkungan sahabat kita SDN Gempol 3 Pasuruan, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari pemberian perlakuan terhadap keterampilan pemecahan masalah siswa dengan menggunakan metode *brainstorming*. Hal ini dibuktikan dari perhitungan *t-test* dengan menggunakan analisis SPSS 22. Hasil yang diperoleh dari perhitungan tersebut adalah nilai Sig.(2 tailed) sebesar 0,000. Hasil sig. (2 tailed) sebesar 0,000 yang berarti bahwa nilai ini lebih kecil dari 0,05 dimana dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak. Hasil perhitungan *n-gain* ternormalisasi kelas kontrol menunjukkan angka 0,16 yang berarti dalam kategori rendah dan *n-gain* kelas eksperimen sebesar 0,64 yang berarti dalam kategori sedang.

Saran

Dari simpulan di atas, berikut adalah beberapa saran yang dapat dipaparkan dari hasil penelitian ini:

1. Metode *brainstorming* dapat dilakukan dalam proses pembelajaran dengan materi yang sesuai, karena metode pembelajaran ini menekankan agar siswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu metode *brainstorming* dapat digunakan dalam pencapaian aspek maupun muatan materi lainnya, misalnya pada aspek keterampilan pemecahan masalah pada muatan materi IPS.
2. Bagi penelitian lebih lanjut (peneliti lain), penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu rujukan untuk memahami penggunaan metode *brainstorming* dengan menggunakan variabel lain. Selain itu dalam penerapannya hendaknya lebih dapat

mempertimbangkan beberapa kekurangan yang ada guna mengantisipasi terjadinya hal-hal di luar rencana, seperti aspek pengelolaan waktu. Hal ini dikarenakan terdapat beberapa persiapan terlebih dahulu pada kegiatan pembelajaran menggunakan metode *brainstorming* sehingga guru atau tenaga pendidik lainnya harus dapat memanfaatkan waktu dengan sebaik mungkin.

DAFTAR PUSTAKA

- Balitbang Kemendikbud. 2016. TIMSS Infographic. (Online)
(<http://puspendik.kemdikbud.go.id/seminar/upload/Hasil%20Seminar%20Puspendik%202016/TIMSS%20infographic.pdf>, diakses 1 September 2018).
- Gunansyah, Ganes. 2015. *Pendidikan IPS: Berorientasi Praktik yang Baik*. Surabaya: Unesa University Press. Hamiyah, Nur dan Jauhar, Muhammad. 2014. *Strategi Belajar-Mengajar Di Kelas*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Marjohan. 2013. *Kepatuhan Siswa terhadap Disiplin dan Upaya Guru BK dalam Meningkatkan melalui Layanan Informasi*. Jurnal Ilmiah Konseling, Volume 2, No 1, Januari 2013 (220-224).
- NCSS. 2017. *Powerful, Purposeful Pedagogy in Elementary School Social Studies*. (Online). (<http://socialstudies.org/positions/powerfulandpurposeful>, diakses 5 Februari 2018).
- Roestiyah. 2008. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sani, Ridwan Abdullah. 2014. *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sundayana, Rostina. 2014. *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto. 2011. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Prestasi Pustaka.

UNESA
Universitas Negeri Surabaya